



# POST INFO NEWS #1

© SEPTEMBRE 2001 - SQUAD MEDITERRANEAN CLUB & HISTOFIG.COM

## SOMMAIRE :

Editorial	page	01
Nouvelles du Front	page	01
Article : A8 Defensive Fire	page	01
Tournoi : TSM & ASL RING	page	03
Agenda	page	04
Area	page	04

Prochain numéro : décembre 2001

## EDITORIAL :

Bonjour et bienvenue ami lecteur du PIN...

ce numéro 1 inaugure la nouvelle lettre d'information des joueurs d'ASL francophone (mais nous n'oublierons pas les anglophones en proposant éventuellement une version anglaise du PIN...).

Notre souhait est de créer un trait d'union plus fréquent en terme de période de publication que ne peut l'être un fanzine ou encore un *Journal*. Vous n'aurez pas la richesse des contenus tel que peuvent le proposer les fanzines comme Le Franc Tireur, notre partenaire, mais vous aurez à loisir une feuille de chou pour vous permettre de patienter et de garder le contact radio avec le QG...

Notre souhait est que chacun puisse participer plus ou moins activement pour que cette ligne de communication reste viable et que tous, nous puissions nous y appuyer pour briser l'isolement et re dynamiser l'activité ASL francophone...  
Donc bonne lecture et à bientôt sur le net ou dans les colonnes du PIN !

Ralliez vous ! rejoignez les colonnes du PIN... une question, une info, une illustration, un article ou tout autre chose pouvant être publié pour améliorer le contact entre les joueurs... n'hésitez pas, envoyez, vous serez publiés !

## NOUVELLES DU FRONT :

MMP annonce dans l'*ASL Journal* numéro 3 l'édition du module *Armies of Oblivion* pour la fin de l'année 2001, enfin !  
Ce douzième module clôturera les alliés mineurs de l'axe en proposant ce qu'ils leur manquaient : les véhicules.

Par la suite, un nouveau module *Haake Palle*, couvrira de manière individuelle les finnois... devraient sortir courant 2001, 2002. Puis un nouveau module historique dans la suite et de la même veine que *Red Barricades*... le front de l'Est n'a pas fini d'être à l'honneur...



## ARTICLE : A8 DEFENSIVE FIRE

Par Brien Martin

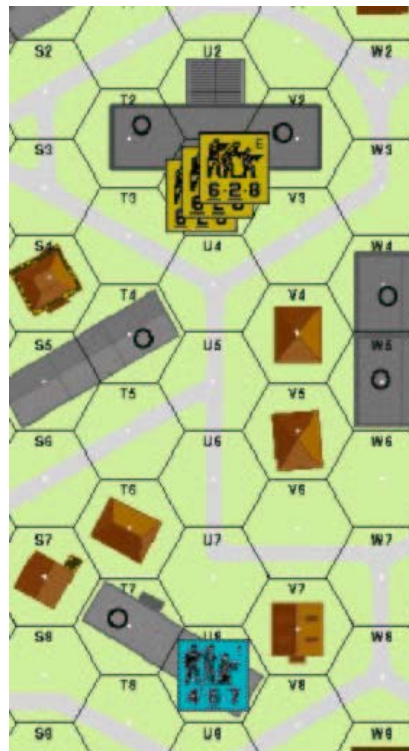
Ce dont nous avons besoin pour commencer:

1. La carte n°1 de ASL
2. Un pion Allemand 4-6-7
3. Trois pions Russes 6-2-8
4. 2 pions de feu résiduels (RPF 1 et 2)
5. Un pion First/Final Fire
6. Le chapitre A des règles ASL
7. Deux dés à 6 faces

Ce que nous allons faire:

Dans cet exemple de partie, nous allons regarder les règles de base du tir défensif tel qu'il est expliqué dans l'ASLRB. Nous commencerons par un exemple simple de 3 Russes se déplaçant vers un pion défenseur Allemand.

Premièrement, prendre la carte n°1. La placer en face de vous de façon à ce que le n°1 jaune soit sur votre gauche et le plus près de vous.  
En suite, trouver trois pions Russes 6-2-8 et les placer dans le bâtiment en pierre en U3. Prendre un pion Allemand 4-6-7 et le placer dans le bâtiment en pierre en U8.



Permettez moi de m'arrêter à quelques instants pour vous rappeler que nous n'irons pas dans les détails à propos des règles sur le mouvement ou quels sont les différents facteurs de force inscrits sur les pions. Nous nous intéresserons juste au mécanisme du tir défensif.

Maintenant, le jeu peut commencer. Prendre un des trois squads Russes qui se situe en U3 et le déplacer vers la rue en U4. Cela lui coûte un point de mouvement (1MF) parmi ses 4 MF autorisés.

Les Allemands décident d'utiliser leur puissance de feu de 4 (4FP) pour tirer sur le squad Russe qui vient de se déplacer dans la rue. Le tir sera résolu sur la colonne 4 de la table de tir incrémentale (IFT) et le lancé de dés sera modifié avec un -2 (-1 de pénalité pour un mouvement en terrain dégagé et -1 de pénalité pour ne pas avoir utilisé le mouvement d'assaut).

Les dés sont lancés et le résultat est 7. En appliquant le modificateur de -2 nous obtenons un résultat final de 5. Sur l'IFT, en croisant la colonne 4 avec le résultat 5, nous obtenons un 1MC. Ce qui veut dire que les Russes ont été touchés et doivent maintenant tester leur morale avec un modificateur de +1. Prenez le pion marqué « First Fire » et placez le sur les Allemands pour indiquer qu'il ont tirés.

Pour leur test de moral, les Russes lancent les dés et obtiennent un 7 auquel il ajoutent le modificateur de +1 ce qui donne un résultat final de 8. Comme le résultat est exactement égal à leur moral, l'unité Russe est clouée (PIN) dans la rue et doit arrêter son mouvement.

C'est ici que le premier aspect du tir défensif entre en jeux. C'est parce que les Allemands ont touchés le squad Russe, qu'il leur est permis de laisser une puissance de feu résiduelle (RFP) dans l'hexagone cible égal à la moitié de la puissance de feu de l'attaque. Trouvez le pion RFP dont le numéro est 2 et posez le sur l'hexagone.



## POST INFO NEWS #1

Les RFP ne se placent que pendant le tir défensif car même si les unités se déplacent unes par unes, on suppose ainsi que toutes les unités se déplacent en même temps. En laissant un RFP dans l'hexagone de l'attaque, nous simulons la notion que le prochain squad qui se déplacera dans cet hexagone le fera juste après le premier squad. Donc il est partiellement vulnérable aux balles qui volent autour du premier squad.

Bien, comme votre premier squad est cloué dans la rue, vous faites sortir le deuxième squad. Déplacer un de vos deux squads restant de U3 à U4. Le squad dépense donc 1MF. Dès que le squad se déplace dans la rue, il est attaqué par le 2RFP et a nouveau avec un modificateur de -2 pour un mouvement en terrain découvert sans assaut. Les Allemands lancent les dés et obtiennent un résultat de 9 ce qui donne un résultat nul sur la colonne 2 de l'IFT.

Maintenant, les Russes se déplacent de U4 vers U5 pour un coût de 1MF. Les Allemands peuvent tirer sur eux à nouveau car, les Russes se sont déplacés plus près ou à côté que l'unité sur laquelle les Allemands ont tirés. Cependant, comme vous commencez à devenir un bon commandant d'infanterie, vous retenez votre feu pour voir quel est le plan des squads Russes.

Déplacer les squads Russes de U5 en U6 pour un coût de 1MF. Maintenant les Allemands décident de faire feu. Ils tirent donc à nouveau et avec un modificateur de -2 (-2DRM) pour un mouvement dans un terrain découvert sans mouvement d'assaut. Cependant, comme ils sont marqués par un pion "First Fire", les Allemands doivent diviser par deux leur FP avant de déterminer quelle colonne ils utiliseront sur l'IFT. Dans ce cas, leur FP est de 2 (la moitié de leur FP d'origine qui est 4). Il utiliseront donc la colonne 2 de l'IFT.

Ce type de tir est appelé premier tir subséquent (SFF). Pour utiliser le SFF, le défenseur (les Allemands) peut uniquement tirer sur une unité si celle-ci s'est déplacée plus près que l'unité ennemie la plus proche. Dans l'exemple ci-dessus, l'attaque initiale a été faite à une distance de 4 hexagones. Si les Russes avaient déplacé leurs autres unités de façon à ce qu'aucune d'entre elles ne soit à moins de 4 hexagones, alors, les Allemands n'auraient pas pu tirer dessus. Si il y avait eu une unité Russe à deux hexagones des Allemands au début de la phase de mouvement Russe, alors, les Allemands n'auraient pu utiliser le SFF que sur une unité à deux hexagones ou moins d'eux.

Retourner le pion "First Fire" du côté "Final Fire". Les Allemands lancent les dés et obtiennent un résultat de 3 modifié par un -2DRM, ce qui donne un résultat final de 1. En regardant à la ligne 1 et la colonne 2 de l'IFT, nous voyons un 1KIA indiquant que les allemands ont tués le squad Russe. De plus, nous pouvons laisser un 1RFP en U6 (car 1 est la moitié de 2 qui est le FP de l'attaque). N'importe quelle autre unité entrant dans

l'hexagone U6 sera attaquée par la colonne 1 de l'IFT.



Parce qu'il y a un marqueur "Final Fire" sur les Allemands, ils ne peuvent plus attaquer une unité ennemie à moins que cette unité devienne adjacente ou que cette unité ne tente de rentrer dans l'hexagone U8 (Ce qui se produit uniquement si l'unité est BERSERK).

Aussi, avancez le squad Russe restant de U3 en U4. Le 2RFP dans U4 attaquera avant que l'unité ne puisse se déplacer d'avantage. Imaginons que l'attaque ait raté aussi, les Russes peuvent se déplacer de U4 en U5. Nous avons alors dépensé 2MF pour arriver là. En suite, ils peuvent se déplacer de U5 en U6 où le 1RFP les attaquera avant qu'ils ne puissent se déplacer à nouveau. Nous imaginons une fois de plus que l'attaque n'a rien donné. Les squads se déplacent alors sur l'hexagone qui est adjacent à l'unité allemande en utilisant leur dernier MF pour aller de U6 en U7.

C'est ici que cela commence à être vraiment dangereux pour la vie des Allemands. A cause du fait que les Russes se sont déplacés adjacents aux Allemands, ceux-ci peuvent choisir d'utiliser la dernière de leur règle de feu défensif qui est le tir de protection final (FPF). FPF peut être utilisé autant de fois que cela est permis par les règles, mais seulement si l'unité qui tir survit à un test de moral spécial.

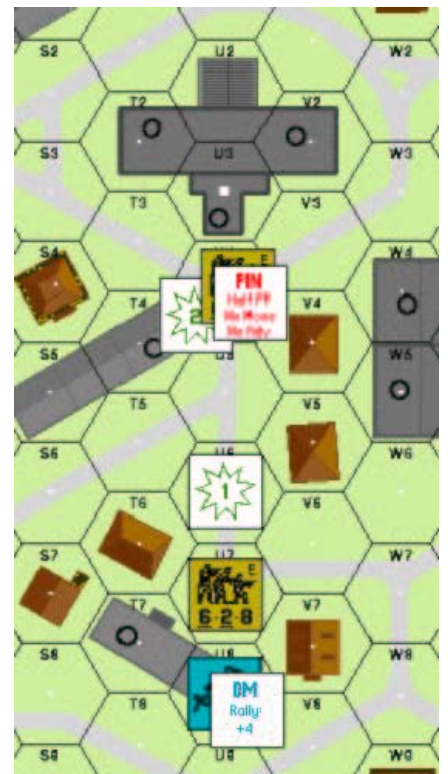
Si les Allemands décident de tirer sur les Russes (dans ce cas ils le feront) les dés sont lancés et les modificateurs normaux sont appliqués. Dans ce cas nous avons besoin de déterminer le FP de l'attaque. L'unité Allemande commence avec une FP de 4, qui est doublée pour arriver à 8 à cause d'un tir à bout portant mais qui est aussi diminué par deux car l'unité a déjà tiré. Aussi, les Allemands ont un FP de 4 en

FPF avec un DRM de -2 pour le mouvement Russe qui n'est pas un mouvement d'assaut et qui s'est fait en terrain découvert. Les dés sont lancés et le résultat est de 8, qui est modifié à 6 donnant un NMC pour les Russes (nous ignorons cela pour la suite de l'exemple).

Maintenant, le résultat des dés de 8 est gardé pour effectué le test de moral spécial dont je parlais plus haut.

Comparer le 8 au niveau de moral de l'unité Allemande qui participe au FPF (donc 7).

Comme le résultat est plus grand que 7, l'unité Allemande est cassée. Retourner l'unité Allemande sur son côté cassé. Le FPF est maintenant terminé.



Si les Allemands avaient réussi leur test de moral, ils auraient été capable de tirer à nouveau en FPF contre n'importe quelle autre unité Russe qui se serait déplacée et qui serait devenue adjacente à l'hexagone U8. Mais dans tous les cas, ils devront faire un test de moral spécial à chaque fois.

Voilà comment une simple (ou plusieurs) unités sans armes de support ou leader peut gérer un tir défensif. Garder en mémoire que des unités multiples dans un hexagone doivent former un groupe si ils veulent tirer sur la même cible.



Su-85 sous la neige...



## TOURNOI :

### ASL Sud Méditerranée - 1ère Edition

Arrivés tard dans la soirée de vendredi, ou tôt le samedi matin, 14 joueurs se sont retrouvés à Nîmes pour la première édition du tournoi ASL Sud Méditerranée. Le soleil comme il se doit était au rendez vous, et les parties commencèrent après une brève présentation des joueurs. Nous avons eu le plaisir d'accueillir des joueurs venant de Toulouse, Paris, Nice, Marseille, Aix, Nîmes, Brest, etc... Un pique nique permis de faire une pose déjeuner pour attaquer la seconde ronde... La journée se clôtura par un dîner provençal au cœur de la ville dans une bodéga locale. Le dimanche, un peu fatigué mais heureux, la troisième ronde (dont on voit quelques photos sur le site) propulsa Jean Devaux en tête du classement. La quatrième ronde mit un certain temps à se terminer dans la soirée et bouscula le classement de tête. La victoire revient finalement à Laurent Cunin, suivi de très près par Jean Devaux et Philippe Briaux. La remise des prix fut l'occasion de remercier les sponsors du tournoi : Jeux Descartes Meissonier à Paris, La Vouivre à Nîmes, Vae Victis, MMP et le club Stratégo Némausus pour le prêt de la salle. J'en profite aussi pour saluer les deux co-organisateurs sans qui rien n'eut été possible : Frédéric Bertin et Wilfried Barbuscia. Chacun conclu au bon déroulement et se promis de remettre ça l'année prochaine. Rendez-vous est pris, on recommencera !

Classement final :

14 joueurs ayant disputé 24 parties

Rang	Nom	Points
1	Cunin Laurent	10.29
2	Devaux Jean	10.27
3	Briaux Philippe	10.25
4	Ferraro Laurent	8.36
-	Mechin Christophe	8.36
6	Rey Jérôme	8.34
-	Turco Christian	8.34
8	Audemard Didier	8.27
-	Hakim Gilles	8.27
10	Anselin Pierre	6.31
11	Mariani Stéphane	5.33
12	Bouis Arnaud	5.11
13	Desanois Emmanuel	1.10
14	Barbuscia Wilfried	1.8

Scénarios proposés :

FT14 - Les Mille fourches
PP6 - Course d'Obstacles sous un ciel de plomb
TAC72 - Engagement pour une tour
FT15 - La Forca
FT09 - Verrou Alpin
VV7 - Le courage des mahrattes
TAC13 - La Neige et le sang
PP9 - Méli-mélo Nocturne
TAC46 - Les démons des glaces
TAC57 - Dernier Baroud
FT03 - Terroristen !!!
VV13 - Sur les chemins de Rome

Rendez vous en 2002 !



Vue générale de la salle d'un côté ...



... et de l'autre !



Au premier plan :  
Philippe Briaux vs Laurent Ferraro  
Au second plan :  
Jean Devaux vs Pierre Anselin



Laurent Cunin vs Christian Turco



Didier Audemard vs Wilfried Barbuscia

## TOURNOI :

### ASL Ring 2001

Cette nième édition de l'ASL Ring s'est tenue début juin à Villeneuve d'Ascq et n'a pas failli à sa réputation de premier tournoi français tant par la quantité que par la qualité des participants.

Classement final :

35 joueurs ayant disputés 75 parties

Rang	Nom
1	Yves Tielemans (B)
2	Philippe Briaux (F)
3	François Boudrenghien (F)
4	Toby Pilling (UK)
5	Jean Lasnier (F)
6	Pierre-Jean Cilluffo (F)
7	Peter Struijf (NL)
8	Philippe Vaillant (F)
9	Jean Devaux (F)
10	Joe Arthur (UK)
11	Louis Manios (USA)
12	Jean-Pierre Pouget (F)
13	Jean-Pierre Dasseville (B)
14	Chris Mazzei (CH)
15	Laurent Cunin (F)
16	Alexandre Rousse-Lacordaire (F)
17	Christophe Batard (F)
18	Jean-Pascal Paoli (F)
19	Jean-Luc Baas (F)
20	Cyril Guinard (F)
21	Wilfried Barbuscia (F)
22	Hennie Van Der Salm (NL)
23	Frédéric Rocheteau (F)
24	Stéphane Lantoine (F)
25	Franck Mallet (F)
26	Christian Vandebosh (F)
27	Frédéric Guillemont (F)
28	Emmanuel Desanois (F)
29	Fabrice Cabel (F)
30	Laurent Arrachart (F)
31	Patrick Levy (F)
32	Fabrice Viger (F)
33	Olivier Decallonne (F)
34	Damien Alriq (F)
35	Hervé Dewaele (F)

Scénarios proposés :

G46 - Triumph atop Taraldsvikfjell
O4 - Engineers as infantry
G13 - A view from the top
SP62 - Ils ne passeront pas
U11 - Thrust and parry
U8 - Weissenhof crossroads
TAC8 - Balade à Champfleure
DCE1 - Qui s'y frotte s'y pique
VDB2 - Trois fétus dans la tourmente
BMW3.2 - Fire on top bastion
FT08 - L'ultime trahison
AP15 - Broken bamboo
RPIII - 6 Hampshires on the hill
SP71 - Cuttler's cross
SP72 - One tough canuck

Rendez vous est pris pour l'année prochaine, début juin comme d'habitude !

## AGENDA :

### FireGroup'2001

Lieu : Toulouse - France  
Date : 1<sup>er</sup> au 4 novembre 2001  
Contact : [Laurent Cunin](#)  
Toulouse - France

Nouvelle édition de ce fameux tournoi en sommeil depuis 1997. Laurent Cunin nous promet des scénarios originaux sur 6 rondes en 4 jours... un fameux week-end en perspective...

### Grenadier 2001

Lieu : Hergarten - Allemagne  
Date : 8 au 11 novembre 2001  
Contact : [Christian Koppmeyer](#)  
Hagebuttenweg 9  
41564 Kaarst - Germany

Nouvelle édition du tournoi allemand où nombre de français parmi les meilleurs sont présents.

### ViennASL 2002

Lieu : Vienne - Autriche  
Date : 1<sup>er</sup> au 3 février 2002  
Contact : [Jeff Crowder](#)  
Otto-Bauer-Gasse 4 Tür 7  
1060 Vienna, Austria

Edition du tournoi ASL d'Autriche.

### Sud Méditerranée 2002

Lieu : Nîmes - France  
Date : 30 & 31 mars 2002  
Contact : [Emmanuel Desanois](#)  
8, Rue Littré  
30000 Nîmes - France

Après l'enthousiasme de la première édition, nous reconduisons le tournoi ASL Sud Méditerranée pour la seconde fois. Organisé en quatre rondes (deux le samedi et deux le dimanche) proposant chacune trois scénarios, nous partagerons ensemble un repas provençal dans un lieu sympathique de la vieille ville le samedi soir. La remise des prix récompensera tous les participants.

## CONTACT :

Emmanuel Desanois  
8, Rue Littré 30000 Nîmes - France  
Tél. : (+33) 06.09.46.20.50  
Site web : <http://asl.histofig.com>  
Email : [asl@histofig.com](mailto:asl@histofig.com)

## TRADEMARK :

*Advanced Squad Leader (ASL), Squad Leader (SL), ASL Journal, Armies of Oblivion, Haake Palle, Red Barricades*, sont des marques déposées.  
Advanced Squad Leader est un produit de la société [Hasbro](#) et développé sous licence par [Multi-Man Publishing \(MMP\)](#).

## AREA :

Rang	NOM	Pays	AREA	Rang	NOM	Pays	AREA
1	<b>Tielemans</b> Yves	B	2162	50	<b>Novicky</b> Ronald	A	1485
2	<b>Tournemire</b> Georges	F	2067	51	<b>Bouis</b> Arnaud	F	1478
3	<b>Briaux</b> Philippe	F	2053	52	<b>Batard</b> Christophe	F	1473
4	<b>Boudrenghien</b> François	F	2029	53	<b>Irisson</b> Olivier	F	1470
4	<b>Tielemans</b> Bruno	B	2029	54	<b>Paoli</b> Jean-Pascal	F	1468
6	<b>Nitrosso</b> Bruno	F	1872	55	<b>Ladwein</b> Peter	D	1460
7	<b>Marchal</b> François	F	1839	56	<b>Anselin</b> Pierre	F	1448
8	<b>Pilling</b> Toby	UK	1798	57	<b>Blume</b> Marc	D	1445
9	<b>Bass</b> Jean-Luc	F	1782	58	<b>Mentl</b> Florian	D	1433
10	<b>Devaux</b> Jean	F	1741	59	<b>Testelin</b> Gérard	F	1430
11	<b>Vitry</b> Xavier	F	1733	60	<b>Kraft</b> Armin	D	1414
12	<b>Hofland</b> Peter	NL	1730	61	<b>Rocheteau</b> Frédéric	F	1409
13	<b>Koppmeyer</b> Christian	D	1725	62	<b>Guillemont</b> Frédéric	F	1404
14	<b>Levy</b> Patrick	F	1706	63	<b>Bliersbach</b> Rolf-Udo	D	1397
15	<b>Guinard</b> Cyrille	F	1698	64	<b>Shore</b> Alan	USA	1393
16	<b>Cunin</b> Laurent	F	1682	65	<b>Hakim</b> Gilles	F	1388
17	<b>van der Salm</b> Hennie	NL	1678	66	<b>Godel</b> Bernhard	D	1385
18	<b>Rey</b> Jérôme	F	1673	67	<b>Wilson</b>	USA	1383
19	<b>Manios</b> Louis	USA	1663	68	<b>Llosa</b> Julien	F	1380
20	<b>Randeau</b> Fabrice	F	1645	69	<b>Mariani</b> Stéphane	F	1363
21	<b>Marote</b> Pedro	F	1630	70	<b>Olow</b> Dominique	F	1351
21	<b>Obermeit</b> Volker	CH	1630	71	<b>Closier</b> Laurent	F	1347
23	<b>Beijard</b> Dirk	NL	1628	72	<b>Vandenbosch</b> Christian	F	1344
24	<b>Guillot</b> Reynald	F	1625	73	<b>Desanois</b> Emmanuel	F	1320
25	<b>Arthur</b> Joe	GB	1608	74	<b>Barbuscia</b> Wilfried	F	1303
26	<b>Vaillant</b> Philippe	F	1605	75	<b>Schnoek</b> Eric	NL	1297
27	<b>Rohmer</b> Philippe	F	1600	76	<b>Bitton</b> Dominique	F	1284
28	<b>Lasnier</b> Jean	F	1589	77	<b>Rousse-Lacordaire</b> Alexandre	F	1278
29	<b>Crowder</b> Jeff	USA	1588	78	<b>Fermböck</b> Arno	A	1274
30	<b>Gorjanc</b> Kurt	A	1580	79	<b>Cabel</b> Fabrice	F	1273
31	<b>Dasseville</b> Jean-Pierre	B	1568	80	<b>Dietsch</b> Olivier	F	1255
32	<b>Dive</b> Alain	F	1565	81	<b>Alriq</b> Damien	F	1230
32	<b>Lantoine</b> Stéphane	F	1565	82	<b>Guérin</b> David	F	1229
34	<b>Cillufo</b> Pierre-Jean	F	1554	83	<b>Olinik</b> Stéphan	F	1225
35	<b>Grossholdermann</b> Rudi	D	1549	84	<b>Astruc</b> Jérôme	F	1218
36	<b>Bert</b> Arnaud	F	1540	85	<b>Lenain</b> Gérard	F	1200
37	<b>Méchin</b> Christophe	F	1523	86	<b>Glos</b> Martin	D	1196
38	<b>Ferraro</b> Laurent	F	1520	87	<b>Dewaele</b> Hervé	F	1193
38	<b>Jacobi</b> Stephan	D	1520	88	<b>Sachau</b> Michael	D	1182
38	<b>Plait</b> Antoine	F	1520	89	<b>Arrachart</b> Laurent	F	1180
41	<b>Audemard</b> Didier	F	1513	90	<b>Vigier</b> Fabrice	F	1158
42	<b>Pouget</b> Jean-Pierre	F	1511	91	<b>Pielhau</b> Stephan	D	1127
43	<b>Delabarre</b> Remy	F	1510	92	<b>Decallonne</b> Olivier	F	1085
44	<b>Couard</b> Gero	F	1508	93	<b>Hachim</b> Gaétan	F	1047
44	<b>Turco</b> Christophe	F	1508	94	<b>Delaporte</b> Laurent	F	1013
46	<b>Mazzei</b> Chris	CH	1500	Classement établi au 1 <sup>er</sup> juin 2001. Derniers tournois pris en compte : - Sud Méditerranée 04/2001 - WestWall 04/2001 - LOS 05/2001 - ASL Ring 06/2001			
47	<b>Mallet</b> Franck	F	1499				
48	<b>Guettier</b> Renaud	F	1493				
49	<b>Struijf</b> Peter	NL	1488				